

# ANÁLISIS NARRATIVO DEL GUION DE VIDEOJUEGO

PROYECTO EDITORIAL  
VIDEOJUEGOS

*Serie*  
DISEÑO Y CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Coordinador:  
Luis Navarrete Cardero



Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los

derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sigs. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos ([www.cedro.org](http://www.cedro.org)) vela por el respeto de los citados derechos.

# ANÁLISIS NARRATIVO DEL GUION DE VIDEOJUEGO

Iván Martín Rodríguez



Consulte nuestra página web: **www.sintesis.com**  
En ella encontrará el catálogo completo y comentado

Ilustración de cubierta: Fernando Vicente

© Iván Martín Rodríguez

© EDITORIAL SÍNTESIS, S. A.  
Vallehermoso, 34. 28015 Madrid  
Teléfono: 91 593 20 98  
<http://www.sintesis.com>

ISBN Editorial Universidad de Granada: 978-84-3385-698-2  
ISBN Editorial Síntesis: 978-84-907709-3-1  
Depósito Legal: M. 2.476-2015

Impreso en España. Printed in Spain

Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente, por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, sin la autorización previa por escrito de Editorial Síntesis, S. A.

# Índice

<i>Introducción: desmontando el dispositivo videolúdico</i> .....	7
<b>1. Una historia común</b> .....	11
1.1. El sentido del guion.....	11
1.1.1. El entorno narrativo.....	12
1.1.2. El contexto socioeconómico.....	17
1.2. Breve historia del guion de cine.....	22
1.3. Formalización del guion.....	28
1.4. Historia del guion de videojuego .....	33
1.5. El guion videolúdico .....	39
1.5.1. Géneros de videojuego y especificidades.....	40
1.5.2. El proceso de “videoescritura” .....	46
<b>2. Estética cinematográfica</b> .....	51
2.1. Preámbulo de un análisis estético .....	51
2.2. El modelo de Casetti y Di Chio .....	54
2.2.1. El análisis fílmico: representación, narración y comunicación.....	54
2.2.2. Terminología videolúdica.....	55
2.2.3. <i>Amnesia: The Dark Descent</i> .....	60
2.2.4. Análisis fílmico .....	69
2.3. El modelo de análisis videolúdico .....	87

<b>3. Descubriendo al “titiritero”</b> .....	91
3.1. Videojuegos argumentales y no argumentales .....	91
3.2. Radiografía del modelo de análisis videolúdico: narrativa proposicional.....	95
3.2.1. Diseño argumental.....	95
3.2.2. <i>Gameplay</i> .....	105
<b>4. La segunda “hélice”</b> .....	121
4.1. El lenguaje del lectoautor.....	121
4.1.1. Introducción a la teoría del jugador.....	123
4.1.2. Psicología del jugador .....	126
4.1.3. Relación jugador-universo editable: personalización del relato.....	131
4.2. <i>Paideia</i> .....	134
<b>5. Análisis videolúdicos</b> .....	141
5.1. <i>Sonic the Hedgehog (Sonic)</i> .....	141
5.1.1. Narrativa proposicional en <i>Sonic</i> .....	141
5.1.2. Retronarrativa en <i>Sonic</i> .....	148
5.2. <i>God of War</i> .....	150
5.2.1. Narrativa proposicional en <i>God of War</i> .....	151
5.2.2. Retronarrativa en <i>God of War</i> .....	158
5.3. <i>The Sims Social</i> .....	162
5.3.1. Narrativa proposicional en <i>The Sims Social</i>	164
5.3.2. Retronarrativa en <i>The Sims Social</i> .....	168
<b><i>Epílogo: la búsqueda de otros formatos</i></b> .....	173
<b><i>Referencias</i></b> .....	177